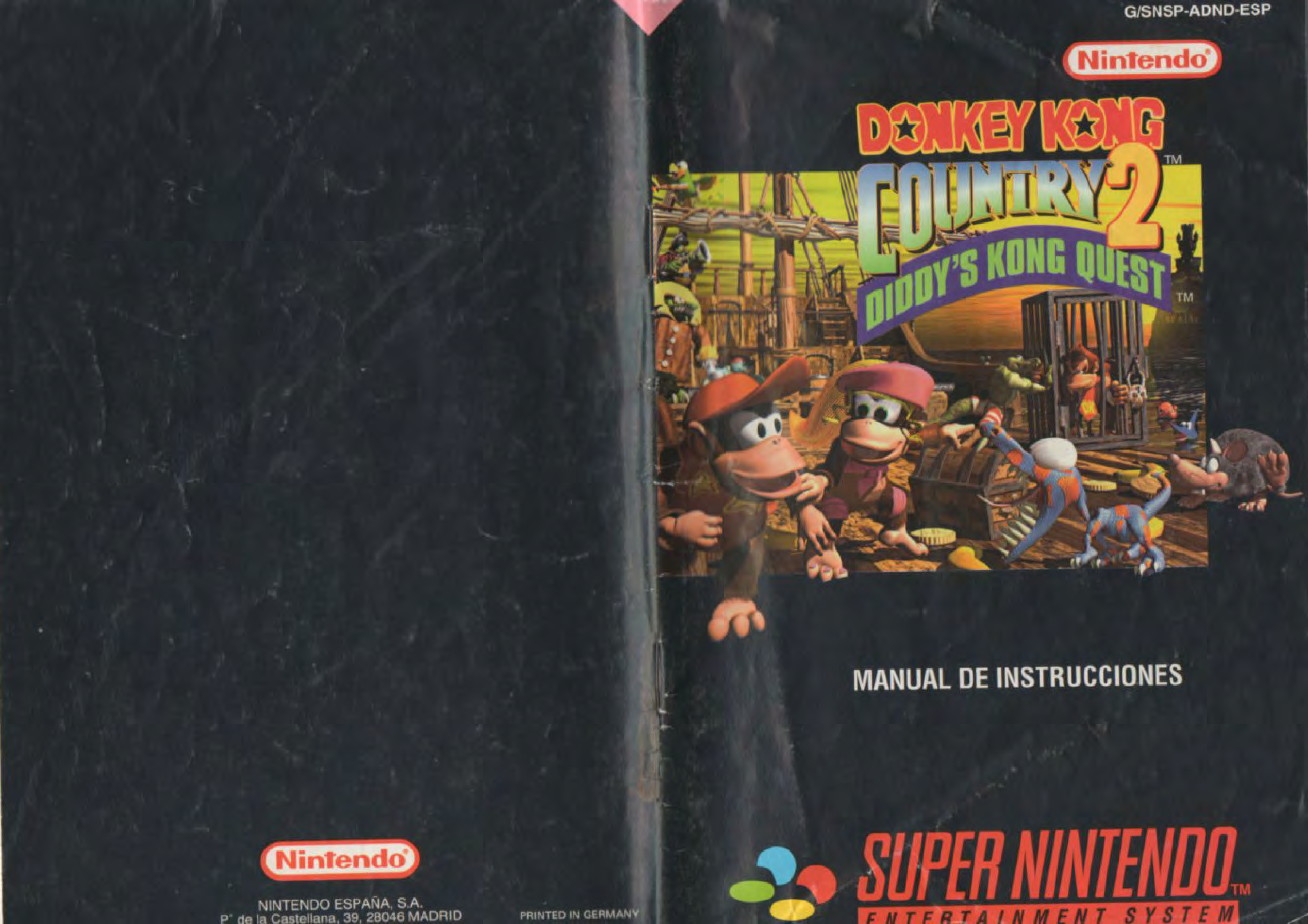

G/SNSP-ADND-ESP
Nintendo
DONKEY KONG
COUNTRY 2
TM
DIDDY'S KONG QUEST
TM
MANUAL DE INSTRUCCIONES
SUPER NINTENDO
TM
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39, 28046 MADRID
PRINTED IN GERMANY

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho DONKEY KONG COUNTRY 2™: DIDDY'S KONG QUEST™ para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

ADVERTENCIA: Si el interruptor de alimentación se enciende y apaga repetidamente, el contenido guardado en la memoria de tu cartucho de Super Nintendo se podría borrar. Evita apagar el interruptor innecesariamente (antes de salvar el juego) o la información se perderá.

Indice de Kongtenido

PROBLEMAS EN EL PARAÍSO

Donkey Kong se tomó el último trago se su batido de plátano, y suspiró feliz. Se oía el crujir de su vieja silla, mientras enterraba los pies en la arena de la playa. "¡Esto es vida!" pensó para sí, "El sol calienta el cielo está azul, y no hay ningún Kremling ladrón de plátanos andando a hurtadillas por ahí, del que preocuparse". Alzó la mano perezosamente para saludar a Funky, que estaba haciendo gala de su experiencia como surfista entre las olas, junto a las gaviotas.

Donkey Kong se reclinó y cerro los ojos pensando que echaría un sueñecito cuando de pronto oyó el sonido de unos pasos. Antes de saber lo que ocurría, Cranky Kong le propinó un bastonazo en la cabeza.

"¡Eh!" exclamó, mirando al viejo mono burlón que se encontraba delante suyo.

"Bueno, bueno", dijo Cranky "¿Qué crees que estás haciendo ahí sentado todo el día? Estos jugones no le van a sacar ningún partido al juego como sigas así, ¿no se suponía que eras una estrella?"

"Hasta las estrellas tienen tiempo libre", murmuró Donkey Kong frotándose la cabeza...

"Pues yo nunca lo tuve", dijo Cranky orgulloso. "Rescataba doncellas y tiraba barriles 7 días a la semana. Así llegue a ser lo que soy hoy, trabajando duro, y no vagueando por la playa".

"Por qué no vas a darle la lata a Diddy, y me dejas en paz de una vez, para variar."

"¡Ja!, está por ahí con esa novia suya, pero es igual, se coger una indirecta", dijo Cranky bufando.

¡Arrgh! ¡Esta historia es aún peor que DKC! ¡Realmente, esta vez, han tocado el fondo del barril!

Cranky se marchó gruñendo a dar una vuelta por la playa, mientras Donkey Kong se tapó la cara con el gorro, medio adormilado.

Cuando cayó la noche, y su amigo grandullón no había vuelto, Diddy y Dixie preocupados se fueron a buscarle. Según se fueron acercando a la playa, vieron cientos de extrañas pisadas que iban del mar hasta el lugar donde había estado Donkey Kong, formando un gran círculo alrededor de la silla de este, que estaba hecha añicos.

"¡Kremlings!, grito Diddy horrorizado.

Sobre los trozos de la silla, encontraron una nota:

> A la barriguda familia Kong: ¡JA, JA, JA,! ¡Tenemos al Mono! ¡si quereis recuperarle, perros ruines, tendréis que entregarnos los plátanos!
>
> **Kapitán K. Rool**

"Pensé que ya habíamos perdido de vista a ese viejo pillo, por algún tiempo", suspiró Wrigly Kong, la entrañable esposa de Cranky, cuando el resto de la familia hubo leído la nota de rescate.

"Bueno", gruñó Cranky, "supongo que tendremos que entregarles los plátanos, ¿no?"

Diddy se quedo atónito, "¡Después de todo lo que nos costó recuperarlos la última vez! ¡Donkey Kong se volvería loco si perdiera de nuevo sus plátanos!"

"¿Tienes alguna idea mejor, jovencito impertinente?", dijo el mono viejo con voz autoritaria.

"¡Pues tenemos que rescatarle, por supuesto!", dijeron Diddy y Dixie a la vez.

Pero Cranky tan solo se rió "¿Ah si?, y quienes sois vosotros exactamente, ¿eh?"

"Conmigo no contéis, colegas, yo odio las aventuras", dijo Funky alejándose del grupo.

"Yo ya estoy mayor para estas cosas", dijo Wrigly disculpándose.

"Y yo sí que no lo pienso hacer", dijo Cranky, "no es que se me haya pasado la edad, que conste, lo haría mejor que todos vosotros juntos, ¡pero a mi no me pillan en un juego de plataformas con niveles de bonus y jefes de final de fase!, ¡ni loco!

"¿Y yo qué?", dijo Diddy dando un pisotón en el suelo. "¡Yo fui con Donkey en su última aventura! ¿Por qué no lo puedo hacer yo?

"¿Tu?", dijo Cranky riéndose, "Tu sólo has estado en un juego y ni siquiera pusieron tu nombre en el título. ¿Crees que eso te convierte en un héroe?"

Diddy parecía desilusionado, pero Dixie rápidamente lo defendió, "dadle una oportunidad, él podría llegar a ser un héroe mucho mejor de lo que fuiste tu", retó ella.

Cranky frunció el ceño "¡Así que eso crees!, ¿eh? Te crees que puede abrirse camino entre todos esos Kremlings, y todas esas trampas él solito, ¿eh?"

"No estará solo", dijo ella, "yo iré con él".

Diddy la miro atónito, y ella le desafió con la mirada.

"¡Pero es peligroso!", protesto él.

"¿No tendrás miedo, no?"

"¡Pues claro que no!"

"¡Pues yo tampoco! No discutas, sí tu vas, yo voy contigo".

Diddy suspiró. Se daba cuenta que era inútil discutir. Pero aún así, ¡él era la única salvación de Donkey! Y además, si conseguía rescatar a su grandullón amigo, ¡se convertiría también en un héroe de videojuegos. No podía pedir una oportunidad mejor para probarse a si mismo.

Cranky les miraba a los dos fijamente. "Está bien", dijo, "si de alguna manera conseguís volver sanos y salvos, y traer con vosotros a ese Donkey que no vale para nada, admitiré que tal vez tienes lo que se necesita, después de todo. Pero si no lo consigues, no tendrás más que rollitos baratos para comer en el futuro, chico".

Diddy se puso de pie, orgulloso y listo para su nueva aventura, "le traeré de vuelta, ¡ya veréis!", declaro firmemente.

Los demás le ofrecieron su apoyo. Wrinkly le sonrió cálidamente, mientras Funky ofrecía su mano alzada, "¡a por él, amigo!"

Y en cuanto salió el sol la mañana siguiente, la pareja comenzó su aventura.



Soltando amarras

¡Eh, perros de agua dulce! Con que venís a navegar a la Isla Cocodrilo, ¿eh? Pues primero tendréis que introducir el cartucho en la Super Nintendo. Después encender la consola. Podéis ver la demo si queréis, pero, ¿qué gracia tiene eso? ¡Pulsad START cuando estéis listos para comenzar a navegar por esta aventura!

GUARDAR UN JUEGO

Cuando empieces a jugar, tendrás que decidir en que ranura querrás luego guardar tu juego. Durante el juego, tendrás que ir a Kong Kollege para que Wrinkly Kong pueda salvar tu juego, pero luego os contaré más de eso. Si vas a continuar un juego anterior, podrás seleccionar el juego guardado en esta pantalla. También podrás copiar un juego ya guardado a otra ranura en esta pantalla.

MODOS DE JUEGO

Puedes jugar a Donkey Kong Country 2 solo o con un amigo.



En el modo "Competición de dos jugadores" (*Two-player contest*), te turnas con un amigo para ver quien consigue terminar más niveles en el tiempo mas corto.



En el modo "Equipo de dos jugadores" (*Two-player team*), los dos jugadores se turnan jugando, uno controlando a Diddy y el otro controlando a Dixie.

PANTALLA DE JUEGO

Durante el juego, los distintos contadores que te indican cuantos objetos has recogido, estarán fuera de la pantalla. Y aparecerán cuando recojas un objeto. Las siguiente cosas podrán aparecer en la pantalla:



CONTADOR DE PLÁTANOS

Este lleva la cuenta de cuantos plátanos tienes. Consigue 100 plátanos y tendrás una vida extra.

LETRAS K-O-N-G

Consíguelas todas y tendrás una vida extra.

GLOBOS DE VIDA

Aparecen cuando consigues una vida extra, o si pierdes una vida, para indicarte cuantas vidas te quedan.

CONTADOR DE TIEMPO

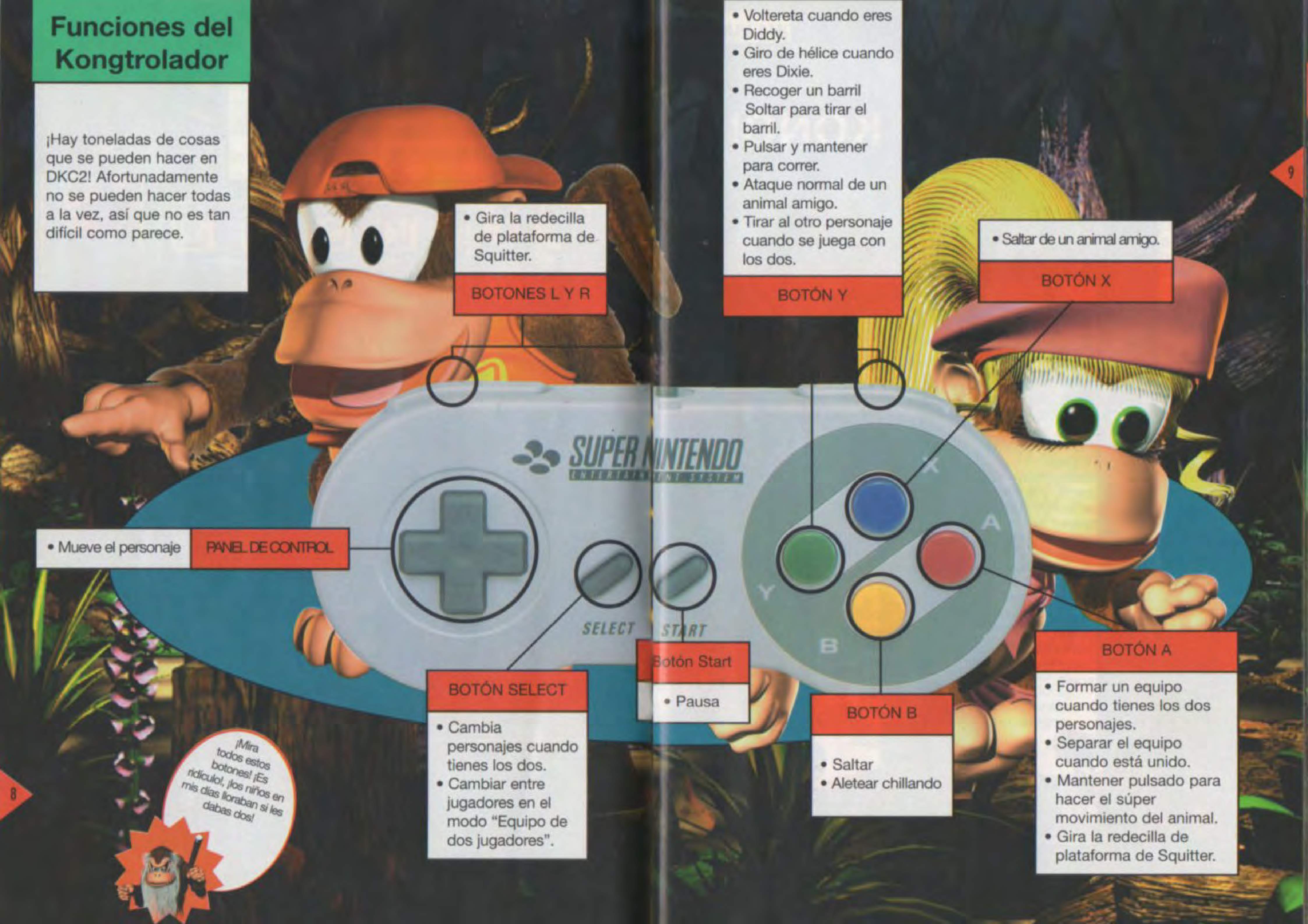
En los niveles de bonus, tendrás un tiempo limitado para conseguir La Icremoneda.

PANTALLAS DE MAPAS

Hay una pantalla con el mapa de cada mundo de DKC2. Los mapas te mostrarán los distintos niveles en el mundo. También podrás ver donde se encuentran los distintos miembros de la familia Kong, que te ayudarán en tu aventura. En cada fase, habrá flechas indicando por donde debes seguir.

Funciones del Kongtrolador

¡Hay toneladas de cosas que se pueden hacer en DKC2! Afortunadamente no se pueden hacer todas a la vez, así que no es tan difícil como parece.



BOTONES L Y R
- Gira la redecilla de plataforma de Squitter.

BOTÓN Y
- Voltereta cuando eres Diddy.
- Giro de hélice cuando eres Dixie.
- Recoger un barril Soltar para tirar el barril.
- Pulsar y mantener para correr.
- Ataque normal de un animal amigo.
- Tirar al otro personaje cuando se juega con los dos.

BOTÓN X
- Saltar de un animal amigo.

PANEL DE CONTROL
- Mueve el personaje

BOTÓN SELECT
- Cambia personajes cuando tienes los dos.
- Cambiar entre jugadores en el modo "Equipo de dos jugadores".

Botón Start
- Pausa

BOTÓN B
- Saltar
- Aletear chillando

BOTÓN A
- Formar un equipo cuando tienes los dos personajes.
- Separar el equipo cuando está unido.
- Mantener pulsado para hacer el súper movimiento del animal.
- Gira la redecilla de plataforma de Squitter.

¡Mira todos estos botones! ¡Es ridículo!, ¡los niños en mis días lloraban si les dabas dos!



10

¡HA VUELTO!

¡DIDDY KONG!

Diddy es la estrella esta vez, e intentará demostrar que es realmente un miembro de la familia de héroes de los videojuegos Kong. El camino lo tendrá ya trazado cuando arremeta contra el paraíso del Kapitán K. Rool en la Isla Cocodrilo.

VOLTERETA

El ataque con voltereta de Diddy le permite rodar sobre sus enemigos. Si hace una voltereta en la esquina de una plataforma y luego salta, esto le permite saltar un poco más allá de lo normal.

TIRAR

Diddy puede recoger barriles y algunos enemigos (después de pisarlos), y luego tirarlos. Pulsa el botón Y para recoger un barril, y suelta el botón para tirarlo. Si pulsas hacia abajo en el Panel de control al tiempo que sueltas el botón, pondrás el barril en suelo.

SALTAR

Tendrás que aprender a saltar si quieres explorar todos los recónditos lugares que encontrarás en la Isla Cocodrilo. También puedes saltar sobre algunos enemigos para atacarlos.

CORRER

Pulsa el botón Y al tiempo que te mueves, para hacer que Diddy corra. Correr hace que el juego sea mas rápido y emocionante.

NADAR

Saber nadar ayuda bastante en las zonas acuáticas de la Isla Cocodrilo. Pulsa el botón B para hacer que Diddy nade. Utiliza el Panel de control para controlar la dirección en la que nada.

TREPAR

La isla Cocodrilo está plagada de terreno donde hay que trepar, lo que la hace un lugar idóneo para que lo explore un mono. Diddy y Dixie no sólo pueden trepar hacia arriba y abajo, sino que pueden trepar hacia la izda. o dcha. si la cadena o cuerda van en esa dirección.

LAS VENTAJAS DE DIDDY

Los saltos voltereta de Diddy le permiten dar saltos mas largos que la media. También date cuenta que cuando lleva un barril, este actúa de escudo cuando se encuentra con enemigos.

11



AQUÍ LLEGA...

¡DIXIE KONG!

EL GIRO DE HÉLICE DE DIXIE

Utilizando su increíble coleta, Dixie puede descender lentamente hasta el suelo desde lugares muy altos, si mantienes pulsado el botón Y mientras ella cae. Cuando esta en el suelo, Dixie también puede girar con su coleta para tumbar enemigos.

TIRAR

Dixie utiliza su coleta para recoger y tirar barriles. Sujeta los barriles sobre su cabeza, lo que le da una trayectoria de tiro un poco distinta de la de Diddy.

TREPAR

Siendo un mono, Dixie puede columpiarse igual que Diddy y Donkey Kong. Sus habilidades aéreas son un poco mejores ya que tiene la ventaja de caer despacio desde lugares altos, utilizando la coleta como hélice.

Dixie y Diddy son amigos inseparables y van a todas partes juntos. Los dos aman la aventura y comparten increíbles habilidades para hacerla divertida. La poderosa coleta de Dixie hace que iguale y a veces supere las habilidades de Diddy.

NADAR

Dixie no le teme al agua (ni a nada, la verdad). Se siente en casa en el fondo del mar como su amigo Diddy.

CORRER

Para correr, pulsa el botón Y mientras te mueves. Mientras corres irás cogiendo todos los objetos que te encuentres en tu camino. Utiliza este arma con cuidado.

¡¡FORMAR UN EQUIPO!!

Cuando Diddy y Dixie están juntos forman un poderoso equipo. Pulsa el botón A para recoger al otro personaje. Puedes entonces tirar a tu personaje utilizando el botón Y. Puedes utilizar este ejercicio para atacar a algunos enemigos o para sobrepasar lugares y objetos normalmente inaccesibles. Intenta tirar a tu amigo en muchas situaciones.



¡¡¡EL DORADO TESORO!!!

¡Rayos y centellas! ¡Por mil barriles de Ron! ¡Está todo aquí, esparcido por la Isla Cocodrilo! Llevando gran cantidad de oro, ganarás muchas ventajas en el juego.

LA MONEDA DE CRANKY, HÉROE DE LOS VIDEOJUEGOS

Estas enormes monedas DK están muy bien escondidas por el mismo Cranky, una en cada fase. Cada moneda que recoja hará de Diddy más héroe a los ojos de Cranky. No habrás terminado realmente una fase hasta que hayas encontrado la moneda del héroe de los videojuegos.

KREMONEDAS

También podrás ganar una Kremoneda en cada nivel de Bonus. Hay 3 tipos de niveles de Bonus. En uno, tendrás que recoger todas las estrellas para hacer que aparezca la Kremoneda. En un segundo tipo, la Kremoneda está escondida y deberás encontrarla. En el tercer tipo, tendrás que vencer a los malos para que esta aparezca. Podrás utilizar las Kremonedas para pagar al monstruoso Klubba, para poder atravesar su puente de peaje. ¿Qué hay al otro lado? Eso lo tendrás que averiguar.

MONEDA MANOJO DE PLÁTANOS

Estas monedas se utilizan para pagar a varios miembros de la familia Kong, por su ayuda. Sí, los días de consejos gratis, acabaron. Hasta el mismísimo Cranky cobra por su sabiduría (aunque los insultos siguen siendo gratis).



¡MÁS TESOROS!

PLÁTANOS Y MANOJOS DE PLÁTANOS

El rastro de plátanos te guiará hacia tu secuestrado amigo Donkey Kong. Es posible coger todos los plátanos, y de hecho, los plátanos siempre te dirigirán hacia el lugar correcto, si te pierdes.

SEÑAL DE PROHIBIDO ANIMALES

Esta señal indica que tu animal amigo no puede continuar a partir de ahí. Si intentas seguir, tu amigo simplemente desaparecerá. No te sientas mal. Serás recompensado dependiendo de lo difícil que haya sido llegar hasta la señal.

CAJONES DE EMBALAJE

Los encontrarás desperdigados por la isla. Si los coges y los tiras, serán buenas armas para cargarte a los enemigos.

CAJONES DE ANIMALES

Si saltas sobre ellos, saldrá tu animal amigo desde dentro.

GLOBO DE AIRE CALIENTE

Utiliza este globo para flotar a salvo de la lava. Pero no te quedes sin aire caliente, o las cosas se irán calentando...

GLOBOS DE VIDA EXTRA

Hay 3 colores de globos de vida extra. Los distintos colores valen un número distinto de vidas. El rojo es el que menos vidas vale. El azul el que más.

KAÑONES Y BOLAS DE KAÑÓN

Las bolas de kañón por si solas son buenas, munición reutilizable para tirar a los enemigos. Si cargas con una bola un kañón, este se iluminará un momento indicando que está cargado. Salta dentro de un kañón cargado y te lanzará hacia una fase de bonus.

DIANA DE FINAL DE FASE

Salta sobre la Diana para terminar una fase. Si saltas desde una altura suficiente ganará el premio que aparezca en pantalla.

BAÚL DE TESOROS

Estos baúles contienen muchos objetos diferentes. Para abrirlos, tíralos contra enemigos, y descubrirás lo que tienen dentro.

LETRAS K-O-N-G

Colecciona las letras que escriben KONG y gana una vida extra.

1
Barriles
¿Qué puede ser más divertido que un barril lleno de monos? ¿Y que tal Diddy; y Dixie en un barril? Hay toneladas de barriles en DKC2 y la mayoria tienen usos especiales.

2
Barril Bonus
Los Barriles Bonus te lanzarán hacia fases de bonus, cuando saltes dentro de ellos.

3
Barriles de más y menos
Los Barriles de más y menos, se pueden encontrar en las distintas fases de la Montaña Rusa. ¡Los Barriles de Más añadirán tiempo al contador, los Barriles Menos te mandarán al Mundo del Menos! (¡Uy! ese no es el juego... de hecho te quitarán segundos de tiempo). Cuando se te acabe el tiempo, ¡te cogerá Kackle!

4
Barriles de sí o no
El Barril del si (√) abrirá las puertas de la Montaña Rusa. El Barril del no (X) las cerrará.

5
Barriles Kañón
Hay varios tipos de Barriles Kañón:
El Barril Flecha simplemente te lanza en la dirección de la flecha. Utiliza el Panel de control para hacer que tu personaje se mueva hacia la derecha o izquierda, una vez que esté en el aire. Los Barriles de explosión automáticamente te lanzan en una dirección programada. Los Barriles de explosión retardada te permitirán que los apuntes hacia la dirección deseada antes de que te lancen. Pero ten cuidado con algunos de estos barriles, sólo tienes un tiempo limitado antes de que te lancen automáticamente.

6
Barril Autodirigible
Puedes dirigir este barril en la dirección que desees.

7
Barril Rotante
Utiliza derecha o izquierda en el Panel de control para girar este barril hacia la posición deseada.

8
Barril Diddy & Dixie
Algunos Cañones sólo pueden ser usados por un determinado personaje.

9
Barril TNT
Los Barriles TNT explotan cuando se tiran. Ten cuidado porque a algunos Kremlings les gusta vivir dentro de los barriles TNT.

10
Barriles DK
Aquí es donde encontrarás a tu compañero si éste no está contigo. Si ya tienes a los dos personajes, no podrás romper este barril cuando esté en el aire.



11
Barriles Estrella
Estos barriles marcan un lugar en medio en la fase. Si rompes uno de estos barriles, continuarás desde ese punto de la fase si más adelante pierdes una vida.

12
Barril de Exclamación
Rompe estos barriles, y serás invencible temporalmente.



13
Barril Animal
Los barriles que llevan el dibujo de un animal amigo, transformarán a Diddy o a Dixie en ese animal, si saltan dentro del barril. Si saltas dentro de un barril que lleva el mismo animal dibujado que ya eres, volverás a convertirte en Diddy o Dixie.



14
Barril Planeador
Este barril volador se le puede alquilar a Funky Kong. Utilízalo para volar hacia fases pasadas, que ya hayas visitado.




1
2


3


4


9


11


12


13


5
10


14

6

7

8

LA LEYENDA DE LA ISLA COCODRILO.

La Isla Cocodrilo es el puerto de amarre del Kapitán K. Rool y de sus piratas corta-cuellos. Hay todavía más variedad de terreno en esta isla que en Donkey Kong Country. Y además el Kapitán K. Rool cuenta con la ventaja de jugar en casa.



GALERA DE LA PLANCHA

La primera aventura de Diddy tiene lugar abordo del Galeón Plancha, el barco pirata de K. Rool. Aunque este trasto no merezca salir a la mar, está dirigido por una tripulación de piratas Kremlings. Esta plagado de ganchos y cuerdas a las que podrás trepar. ¡También podrás investigar en el bodegón de carga para pasártelo aun mejor!

Los visitantes a la Isla Cocodrilo, reciben una cálida bienvenida por parte de la Lava de la Caldera de Cocodrilo. El truco de estas fases es evitar quemarse en la siempre presente lava hiper-caliente. Afortunadamente, hay muchas maneras distintas de mantener los pies fríos: Las cabezas de cocodrilo proporcionan un lugar fresquito donde poder pisar en una zona especifica, y los globos de aire caliente te llevarán por el aire sin quemarte.



CALDERA COCODRILO



MUELLE DE TRIPULACIONES

Aquí tenemos otra Galera Kremling que ha ido a la deriva en el muelle de tripulaciones. Este muelle fue una vez el puerto de Isla Cocodrilo (como si a alguien se le fuera a ocurrir visitarlo), ahora es un lugar pantanoso, repleto de ratas y otros asquerosos bichos. Algunas aventuras acuáticas aquí son particularmente tenebrosas, así que te hará falta un amigo que tenga luz, para que te pueda guiar.

¿Qué es lo que hacen los Kremlings en su tiempo libre, cuando no están haciéndole la vida imposible a la familia Kong? ¡Se van a Krazy Kremland, el parque de atracciones de la isla! En esta fase hay Montañas Rusas que no sólo están rotísimas, ¡¡sino que también están hechizadas!!



KRAZY KREMLAND



BARRANCO TENEBROSO

¡Todavía no has salido del bosque! De hecho, acabarás de entrar cuando llegues al Barranco Tenebroso. Esta zona fantasmal está también hechizada con los espíritus de los malvados Kremlings conocidos como Kloak y Kackle. Hasta las cuerdas que en su día proporcionaban una forma segura de trepar obstáculos, son ahora fantasmagóricas e insustanciales.

LA GUARIDA DE K. ROOL

El Kapitán K. Rool de tonto no tiene un pelo: se ha guardado todos los utensilios y trampas más miserables para utilizarlos en su propia guarida fortaleza. Nadie ha entrado jamás en la guarida de K. Rool, y a vivido para contarlo. ¿Serán Diddy o Dixie los primeros?

MUNDO PERDIDO

Hay rumores de un mundo perdido en el interior de Isla Cocodrilo. Se dice que este es el lugar de donde provienen los Kremlings, que hay un tesoro muy valioso allí, incluyendo el difícil de encontrar final real del juego. Sólo los exploradores más inteligentes encontrarán este lugar.



TUS AMIGOS LOS ANIMALES

Parece que Diddy y Dixie no estarán solos en su aventura. En primer lugar, Rambi Enguarde y Squawks volverán para ofrecer sus habilidades a nuestros esforzados amigos. Pero un puñado de nuevos animales harán su debut en la Isla Cocodrilo.

RANBI, EL RINOCERONTE

A este poderoso rinoceronte le encanta arremeter contra enemigos. Pulsa y mantén pulsado el botón Y para hacer que corra. Utilizará su cuerno para arrollar todo lo que se interponga en su camino.

ENGUARDE, EL PEZ ESPADA

En las aventuras acuáticas, Enguarde proporciona una asistencia esencial. Cuando montes a Enguarde, no tendrás que pulsar el botón B para nadar. Si pulsas el botón Y, Enguarde se lanzará hacia delante usando su afilada espada para derrotar a los enemigos.

SQUAWKS, EL LORO

El papel de Squawks en la nueva aventura de Diddy es mucho más importante. En lugar de simplemente llevar la linterna, ahora puede llevar en su grupa a Diddy y Dixie por los aires en algunas aventuras. Squawks también puede escupir cocos a los enemigos si pulsas el botón Y.

RATTLY, LA SERPIENTE CASCABEL

Rattly ofrece a los Kongs su habilidad para saltar grandes distancias, en una rebelión personal contra los Kremlings que están infectando su isla. Debido a su cola-muelle puede saltar mucho más alto que los Kong.

SQUITTER, LA ARAÑA

Esta araña cuelga-telas es uno de los amigos más alucinantes. Cuando pulsas el botón Y, teje telas de araña que tumban a los enemigos. También puede lanzar plataformas de tela que puede usar la parejita para cruzar lugares donde no hay terreno firme, pulsando los botones L, R y A.

GLIMMER, EL PEZ LINTERNA

Glimmer vive en una de las viejas y hundidas Galeras de los Kremlings, cerca del muelle Krem. Con la luz que ofrece a los Kong, podrán ver en una de las oscuras fases acuáticas.

CLAPPER, LA FOCA

La mayoría de las focas no pueden hacer que agua hirviendo pase a temperatura ambiente, ni convertir agua en hielo, ¡pero Clapper sí puede! Salta sobre él, ¡y verás como hace milagros!

ÁREAS ESPECIALES

Aunque se supone que Diddy y Dixie van a emprender esta aventura solos, el resto del Clan Kong, no se ha podido mantener al margen, ¡especialmente teniendo en cuenta que hay dinero de por medio! Encontrarás a todos los miembros de la familia, en los negocios mas prósperos, a lo largo y ancho de Isla Cocodrilo.



Los vuelos de Funky

¡Los vuelos de Funky son la única forma de volar! Si ya has estado en una zona, utiliza los vuelos de Funky para volver a ella. Aunque esta vez tendrás que pagarte el billete con monedas plátano.



La tómbola de Swanky

¡Sube, sube! ¡Eres el próximo concursante en la tómbola de Swanky! ¡Juega aquí para ganar valiosos objetos de bonus! Es una lotería, ya que tendrás que pagar con monedas plátano, para jugar.



El colegio de Wrinkly

Por supuesto que este manual te cuenta casi todo lo que necesitas saber, pero como la mayoría de la gente no lee los manuales, podrás ir a la clase de Wrinkly a que te de unas lecciones prácticas de educación sobre videojuegos. Tendrás que pagar la matrícula con monedas plátano. Aunque no quieras aprender nada, te conviene ir a clase, porque la bondadosa Sra. Wrinkly te guardará el juego.



El Mono-museo de Cranky

Hasta el viejo Cranky se está aprovechando del espíritu empresarial. Ha abierto un Mono-museo donde los monos más curiosos pueden aprender un montón sobre Isla Cocodrilo. ¡Prepara el bolsillo para poder acceder a sus mejores consejos!



El kiosco de Klubba

El enorme Klubba pide un pago por anticipado a cualquiera que quiera cruzar su puente, y sólo acepta Kremonedas. ¿Qué hay al otro lado? Lo tendrás que averiguar tu mismo. (Pista: merece la pena).











Klomp

Este Kremling pata de palo es el tipo más común que encontrarás.

Kaboing

Este Kremling bota sobre dos patas de palo con resorte.

Neek

Con un nombre que simula el molesto sonido que producen, estas ratas infectan cada rincón de la Isla Cocodrilo. ¡Ten cuidado con su fría piel renderizada!

Klober

¡Mira a tus alrededores y arriba! Klinger escala por el aparejo, listo para lanzarse sobre cualquiera que pase por debajo.

¡La tripulación pirata del Kapitán K. Rool!

¡AH! KREMLINGS

Ahora estás en terreno enemigo, tendrás que andar con más cuidado, estos Kremlings son más peligrosos que nunca. ¡No van vestidos de piratas por nada!

Click-Clack

Si le das la vuelta a este escarabajo, ¡puedes llevártelo y utilizarlo como arma!

Klinger

¡Mira a tus alrededores y arriba! Klinger escala por el aparejo, listo para lanzarse sobre cualquiera que pase por debajo.

Kruncha

El musculoso y líder de los musculosos, Kruncha es impenetrable a los ataques de Diddy y Dixie. ¡Sólo lo vuelven loco!

Kannon

¡Se parece a Klump y puede disparar!

Flitter

Flitter revolotea en muchos sitios. Estas libélulas rebotonas son útiles para alcanzar áreas ocultas, ¡pero ten cuidado!

Zinger

¡Los insectos han vuelto! El regreso del interminable zumbar de Zingers causa toda clase de problemas a los Kongs.

Klampon

Es el hermano mayor de Klaptrap, ¡y tiene un hambre monstruosa de monos!

Klubba

¡Su porra debería darte una pista sobre qué puede suceder si intentas cruzar su puente sin pagar peaje!

Lockjaw

Esta piraña de labios gordos tratará de morder a cualquiera que se le acerque.

Shuri

Shuri gira bajo el agua, tratando de pinchar a nadadores descuidados con sus puntiagudos brazos.



Floatsam

Floatsam es una raya que cruza sin cesar de aquí para allá.



¡MÁS MALOS!
Kackle & Kloak
Estos fantasmagóricos espíritus Kremling rondan por muchos lugares de Isla Cocodrilo.
Kaboom
A este listo Kremling le encantan las sorpresas explosivas. Ten cuidado con los Barriles TNT, Kaboom puede aparecer en uno de ellos justo cuando lo vas a coger.
TNT
Krook
Krook lanza sus garras al primero que se le acerque.
Cat-O'-9-Tails
Este loco gato es un girador salvaje. Te enredará en sus numerosas colas y te dará vueltas hasta que se caiga rendido.
Kapitán K. Rool
El jefe de la tribu ha vuelto, y esta vez se reserva lo peor...
Puftup
Puftup va lenta pero decididamente elevándose de las profundidades inflándose. ¡Cuidado con sus espinas!
KrocHeads
La cabezas verdes de cocodrilos son excelentes piedras para pisar, y las marrones son geniales muelles para alcanzar esos difíciles lugares altos.
Spiny
Este puercoespín tendrá la barriga muy suavecita, ¡pero como te acerques a sus espinas te atacará!
Kutlass
Kutlass se compró las afiladísimas espadas en una oferta de venta por correo. ¡Resultaron ser un poco más grandes de lo que parecían en el catálogo! ¡Genial!
¿Cuantos? Seguro que han puesto todos estos dibujitos aquí para que parezca bonito. Te aseguro que no hay más de 3 de estos en todo el juego, ¡como mucho!
30
31

LOS CONSEJOS DE CRANKY

¿Lo ves? Sabía que vendrías llorándole al viejo Cranky, pidiendo a gritos que comparta contigo mi valiosa sabiduría sobre videojuegos. ¿Creías que sólo porque te has torturado leyendo este aburrido manual, te iba a recompensar con valiosos consejos? ¡Psa! ¡Me tendrás que pagar con monedas plátano en el Mono-museo como todos los demás!

¡Secretos, por mis barbas! La única cosa que es secreta es la diversión de este juego, porque, ¡que me maten si yo he encontrado alguna!

NOTAS

Oscar

Victor 1'10" 55

Miguel

Roger 1'10" 24



PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?

¿ Te hás quedado atascado ?

¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?

¿ Necesitas algún truco infalible ?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes,

el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

¿ Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES

(91) 319 22 44